

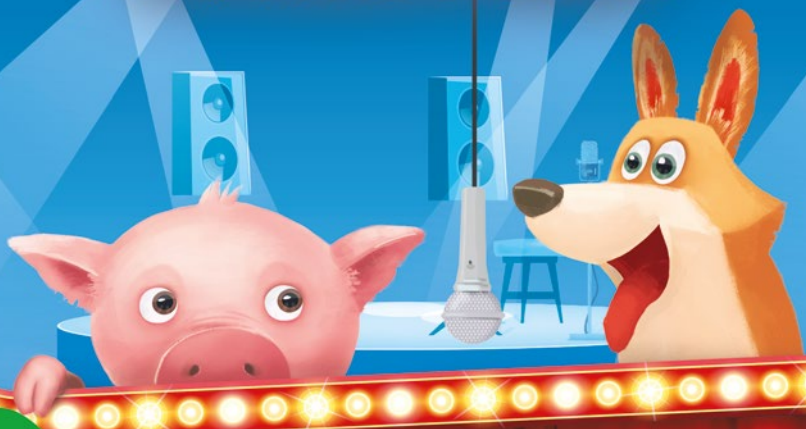
2705

RAZ... DWA... TRZY...

INSTRUKCJA

PRÓBA

MIKROFONU



PONADDŹWIĘKOWA
GRA KARCIANA



Ilość graczy: 2-8

Wiek: 6+

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- Karty z dźwiękami – 98 szt.
- Karty ściągawki – 8 szt.
- Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok.

W razie niezgodności prosimy o kontakt:
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen

Bądź szybki, ale ostrożny. Odwróć kartę i wydaj z siebie odpowiedni dźwięk, zanim wyprzedzi Cię kolejny gracz. Musi to być jeden z siedmiu odgłosów przedstawionych na kartach, ale żaden z tych, które aktualnie widać – chyba że na twojej karcie jest gwiazdka, co zmienia warunki gry.

SUPER-PROSTA ROZGRYWKA I ZAWROTNA SZYBKOŚĆ. DUŻO ŚMIECHU DLA CAŁEJ RODZINY.



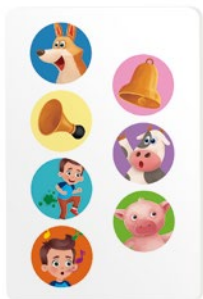
CEL GRY

Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kart.



KARTY

Na początku gry wyjmij z talii 8 kart ściągawek (Rys. 1). Karty te pomagają zapamiętać wszystkie siedem dźwięków występujących w grze. Przy pierwszych rozgrywanych partiach mogą okazać się przydatne, ale jak już nabierzecie wprawy, spróbujcie zagrać bez nich. Będzie śmieszniej.



Rys. 1

Następnie potasuj wszystkie pozostałe karty. Na każdej z nich widnieje jeden dźwięk (Rys. 2). Każda karta pojawia się w talii 14 razy. Niektóre karty zostały dodatkowo opatrzone symbolem gwiazdki (Rys. 3). To karty specjalne, które zmieniają przebieg gry.



Rys. 3



Rys. 2

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje kartę ściągawkę, którą może trzymać przed sobą (Rys. 1). **Potasuj pozostałe karty i rozdaj każdemu z graczy po 14 (lub po 12 kart w przypadku rozgrywki na 8 graczy).** Resztę kart z talii odłóż do pudełka. Nie będą brały udziału w grze. Gracze kładą swoje karty przed sobą w stosach obrazkiem do dołu.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najgłośniejszy gracz. Następnie kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na początku swojego ruchu odwróć wierzchnią kartę ze swojego stosu i połóż ją odkrytą w kierunku innych graczy. Karty odwracajcie szybko jednym możliwie płynnym ruchem „od siebie”, aby wszyscy gracze mogli je dostrzec w tym samym momencie. Każdy z graczy wyklada karty na swój stos przed sobą. Kolejne karty wykładamy jedna na drugą, zakrywając poprzednią. W ten sposób **pozbywamy się stosu kart zakrytych** (co jest celem naszej gry) i tworzymy nowe stosy odkrytych, zużytych kart.



Po umieszczeniu karty na stole musisz wydać jeden z 7 dźwięków, które widnieją na ściągawce, jednak w grze obowiązują 3 zasady:

- 1) Nie możesz wydać żadnego dźwięku, który jest aktualnie widoczny na którejkolwiek z odwróconych kart.
- 2) Nie możesz wydać tego samego dźwięku co poprzedni gracz.
- 3) Jeżeli na odwróconej przez ciebie karcie znajduje się gwiazdka, wtedy musisz wydać ten sam dźwięk co poprzedni gracz (bez względu na to, czy ten dźwięk jest widoczny na jakiejś karcie, czy nie).



UWAGA

Bądź szybki i nie zastanawiaj się zbyt długo nad dostępnymi dźwiękami, bo w czasie twojego ruchu kolejny gracz może cię wyprzedzić. Jeśli uda mu się odwrócić swoją kartę i wydać poprawny dźwięk, zanim ty to zrobisz, będzie to liczone tak, jakbyś popełnił błąd wraz ze wszystkimi jego konsekwencjami. Następny gracz nie może jednak odwrócić swojej karty, dopóki ty tego nie zrobisz. Jeśli złamie tę zasadę, błąd zostanie naliczony jemu.

Jeśli na pierwszej odwróconej karcie w rundzie jest gwiazdka, musisz wydać dźwięk pokazany na karcie.

Jeżeli popełnisz błąd, zabierz górną odkrytą kartę od gracza po twojej lewej stronie i połóż ją na swoim własnym stosie odwróconych kart. W ten sposób zmienia się układ widocznych dźwięków. Jeśli gracz po lewej nie ma żadnych odkrytych kart, weź wierzchnią kartę z jego początkowego stosu, odwróć ją i połóż na swoim stosie kart odkrytych.



Następnie, jako dodatkową karę, zabierz 3 karty ze spodu swojego stosu kart zużytych i włóż je z powrotem na spód swojego początkowego stosu (jeśli masz mniej niż 3 odkryte karty, zabierz z powrotem tyle, ile możesz).

Kontynuuj grę, ponownie odwracając górną kartę i wydając poprawny dźwięk.

Może się zdarzyć, szczególnie jeśli gra większa liczba osób, że nie będziesz w stanie wydać żadnego dźwięku (wszystkie 7 odgłosów będzie jednocześnie widoczne na kartach lub przed chwilą użyte). W takiej sytuacji krzyknij głośno **PRÓBA MIKROFONU!** Wszyscy pozostali gracze muszą wtedy wziąć swoją górną odkrytą kartę i umieścić ją na spodzie swoich początkowych stosów. W ten sposób znów zmieni się układ widocznych dźwięków na kartach.





KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich kart ze swojego początkowego stosu, wygrywa grę.

UWAGA

Jeśli któryś z graczy nie potrafi gwizdać, ustalcie między sobą, że wyciągając kartę z wizerunkiem gwizdzącej buzi, należy zastąpić ten dźwięk dowolnym innym odgłosem wykonywanym ustami, np. PSST! Zmiany tej dokonujemy przed grą i obowiązuje ona wszystkich graczy.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zakrztuszenia małymi oderwanymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70
TEL. 58 552 87 27